



RAPPORT DE PROJET – UE PROJET

JEU COMBINATOIRE « ISOLA » EN JAVASCRIPT

Projet réalisé par

Bilal GANGAT
Youssef JEBBOURI
Myriam MILHA
Rajae EL MLIKI
Missipssa SLIMANI
Lynda ZIANE
Soumia MEDDAS

Projet encadré par

M. BREUVART
M. BOUDES

Sommaire

Description de ma contribution

Description de mon expérience de coordinateur

Listing de mes difficultés principales rencontrées

Description d'une solution utilisée pour l'une des difficultés

Réflexion libre sur ce que j'aurais fait différemment

Partie libre sur mon retour d'expérience

Description de ma contribution

- Avec Bilal et Missipssa, nous avons débuter la création des pages d'accueil en codant en HTML/CSS.
- Avec Lynda, on a dû implémenter une fonction qui vérifie à chaque tour si la partie est terminée, si c'est le cas alors un message annonce le gagnant et un gif annonce le perdant.
- Avec Youssef, Rajae, Missipssa, nous avons commencé à coder un Bot pas forcément intelligent (stupide, choisi aléatoirement) mais malheureusement nous n'avons pas eu le temps d'achever la partie IA.
- Avec le groupe entier, nous avons réalisé des tâches (esthétique, finitions de codes,) .

Description de mon expérience de coordinateur

Au tout début ce qui était primordiale était d'apprendre les langages qu'on allait utiliser. Alors, Bilal m'a expliqué le fonctionnement des langages HTML et CSS et m'y a initié. Youssef nous a initié au JavaScript. Puis au fur et à mesure des recherches individuelles et collectives, nous nous sommes améliorés à coder.

Les travaux réalisés par chaque sous-groupe étaient assemblés lors des réunions sur Teams. Nous avons utilisé Git, même si je ne suis pas encore experte dessus, il nous a permis d'héberger, de gérer le développement du jeu et d'actualiser nos versions et la version finale de notre projet. Je pouvais donc à chaque fois récupérer le dossier sur git et modifier ma version.

J'essayais de m'organiser pour effectuer le travail à faire à temps avec mon binôme pour pouvoir l'ajouter au code du jeu.

Quand on n'y arrivait pas, on demandait aux autres membres du groupe si quelqu'un pouvait nous aider.

- Se donner des objectifs à chaque réunion et travailler en groupe étaient importants, cela nous poussait à nous dépasser et à avancer dans la construction du jeu.

Listing des difficultés principales rencontrées

- Trouver un créneau qui convient à tout le monde car certains devaient travailler.
- Apprentissage du HTML/CSS/JAVASCRIPT.
- Synchronisation de l'espace de travail.
- Les pages n'étaient pas responsives, elles ne s'adaptaient pas à tous les écrans.
- Afficher le gif du joueur qui a perdu

Description d'une solution utilisée pour l'une des difficultés

Pour le gif on ne savait pas comment l'afficher. Avec la fonction alert on ne pouvait pas puisque c'est un gif et non pas une chaîne de caractères ou un tableau. Après nos recherches sur internet, on a trouvé que l'erreur venait de l'option qu'on donnait à display. On lui donnait visible au lieu de block.

Réflexion libre

Au moment où je rédige ce rapport, si j'avais recommencé le projet j'aurais voulu qu'on organise plus de réunions même si je ne sais pas si cela aurait été possible puisque les disponibilités des membres de l'équipe ne coïncidaient pas toujours. Dans ce que j'aurais changé dans mon implication personnelle, ce serait de mieux organiser mon temps pour évoluer plus rapidement dans l'apprentissage de ces nouveaux langages (HTML, CSS, Javascript).

Les tâches inachevées auraient pu être complétées si on avait eu plus de temps (2-3 jours de plus je pense) ou si on avait pu organiser une ou 2 réunions en plus.

Partie libre sur mon retour d'expérience

Ce fut une expérience très enrichissante et formatrice. J'ai travaillé sur de nouveaux langages informatiques en équipe dans la joie et la bonne humeur. Nous avons fait preuve d'organisation.

La tendance n'était pas à l'isolement (😄 contrairement au but de notre jeu). La solidarité et l'entraide étaient présentes.

C'est donc une fierté d'avoir créé ce jeu avec les membres de mon équipe.

Merci à la meilleure des équipes #Isola